NES-MT-FRA

Boxoft Image To PDF Demo. Purchase from
www.Boxoft.com to remove the watermark

METROID™

INSTRUCTION BOOKLET
MODE D'EMPLOI

ADVENTURE SERIES
SERIE D'AVENTURES

Look for this seal on all software and accessories for your Nintendo Entertainment System. It represents Nintendo's commitment to bringing you only the highest quality products. Items not carrying this seal have not been approved by Nintendo, and do not meet our standards of excellence in workmanship, reliability and most of all, entertainment value.

Recherchez ce cachet sur tous les logiciels et accessoires de votre système de jeu Nintendo. Il représente l'engagement pris par Nintendo de ne vous offrir que des produits de qualité supérieure. Les articles ne portant pas ce cachet n'ont pas été approuvés par Nintendo et ne sont pas conformes à nos normes d'excellence en matière d'exécution, de fiabilité, et, surtout, de valeur distrayante.

PRECAUTIONS

1) This is a high precision game. It should not be stored in places that are very hot or cold. Never hit it or drop it. Do not take it apart.
2) Avoid touching the connectors, do not get them wet or dirty. Doing so may damage the game.
3) Do not clean with benzene, paint thinner, alcohol or other such solvents.

PRECAUTIONS

1) Ce jeu est d'une grande précision. Ne pas le ranger dans des endroits très chauds ou très froids. Ne jamais le cogner, ni le laisser tomber. Ne pas le démonter.

2) Eviter de toucher aux connecteurs, de les mouiller ou de les salir, ce qui pourrait endommager le jeu.

3) Eviter de nettoyer le produit à l'aide de benzène, de diluant de peinture, d'alcool ou tout autre solvant.

Thank you for selecting the Nintendo® Entertainment System™ METROID™ Pak.

Please read this instruction booklet to ensure proper handling of your new game, and then save the booklet for future reference.

CONTENTS

The METROID Story 3
How to Start Playing METROID 11
Important Points to Remember to Advance the Game 13
Pitting Samus Against the Mother Brain 18
The Key to Winning: Hunt Out the Power Items 23
Hordes of Enemy Characters on the Fortress Planet Zebes 29

Nous vous remercions d'avoir choisi le jeu METROID™ du Nintendo® Entertainment System™

Ce mode d'emploi vous renseignera sur la bonne manière de manipuler votre nouveau jeu; veuillez le lire et le conserver à titre de références.

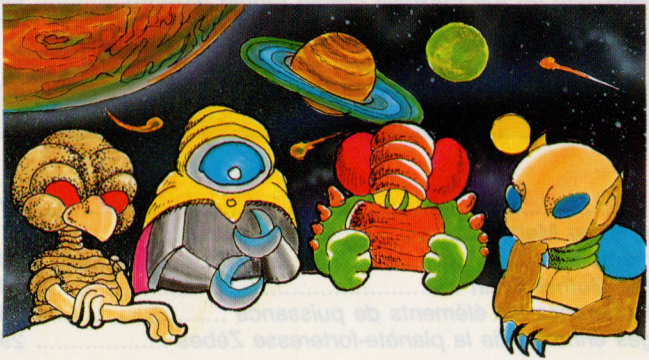
CONTENU

L'histoire de Metroid 7
Comment commencer le jeu Metroid 11
Points importants à mémoriser 13
Samus aux prises avec Mother Brain 18
La clef du succès: Recherchez les éléments de puissance 23
Hordes de personnages ennemis de la planète-forteresse Zèbes 29

©1987 Nintendo Co., Ltd.

The METROID Story

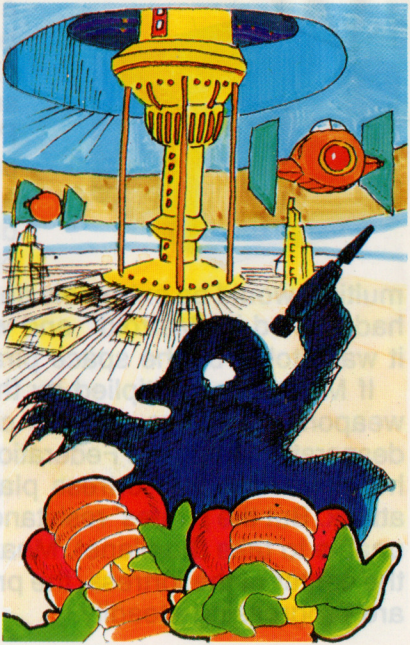
In the year 2000 of the history of the cosmos, representatives from the many different planets in the galaxy established a congress called the Galactic Federation, and an age of prosperity began. A successful exchange of cultures and civilization resulted, and thousands of interstellar spaceships ferried back and forth between planets. But space pirates also appeared to attack the spaceships.

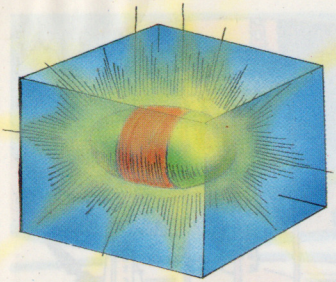


The Federation Bureau created the Galactic Federation Police, but the pirates' attacks were

powerful and it was not easy to catch them in the vastness of space. The Federation Bureau and the Federation Police called together warriors known for their great courage and sent them to do battle with the pirates. These great warriors were called "space hunters." They received large rewards when they captured pirates, and made their living as space bounty hunters.

It is now year 20X5 of the history of the cosmos, and something terrible has happened. Space pirates have attacked a deep-space research spaceship and seized a capsule containing an unknown life-form that had just been discovered on Planet SR388. This life-form is in





a state of suspended animation, but can be reactivated and will multiply when exposed to beta rays for 24 hours. It is suspected that the entire civilization of Planet SR388 was destroyed by some unknown person or thing, and there is a strong possibility that the life-form just discovered was the cause of the planet's destruction. To carelessly let it multiply would be extremely dangerous. The Federation researchers had named it "Metroid" and were bringing it back to Earth—when it was stolen by the space pirates!

If Metroid is multiplied by the space pirates and then used as a weapon, the entire galactic civilization will be destroyed. After a desperate search, the Federation Police have at last found the pirates' headquarters, the fortress planet Zebes, and launched a general attack. But the pirates' resistance is strong, and the Police have been unable to take the planet. Meanwhile, in a room hidden deep within the center of the fortress, the preparations for multiplying the Metroid are progressing steadily.

As a last resort, the Federation Police have decided on this strategy: to send a space hunter to penetrate the center of the fortress and destroy the Mother Brain. The space hunter chosen for this mission is Samus Aran. He is the greatest of all the space hunters and has successfully completed numerous missions that everybody thought were absolutely impossible. He is a cyborg: his entire body has been surgically strengthened with robotics, giving him superpowers. Even the space pirates fear his space suit, which can absorb any enemy's power. But his true form is shrouded in mystery.

The planet Zebes is a natural fortress. Its sides are covered with a special kind of stone, and its interior is a complicated maze. On top of that, the pirates have planted devices and booby traps in the maze, and the pirates' eery followers lie in wait around every corner. Samus has now succeeded in penetrating Zebes. But time is running out. Will he be able to destroy the Metroid and save the galaxy?

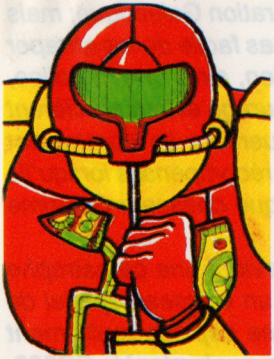
L'histoire de METROID

En l'an 2 000 de l'histoire du cosmos, des représentants des nombreuses planètes de la galaxie fondèrent un congrès nommé Fédération Galactique alors qu'une ère de prospérité commencait. S'ensuivit un échange profitable entre les cultures et les civilisations où des milliers de vaisseaux interstellaires faisaient la navette entre les planètes. Mais apparurent également des pirates de l'espace qui s'attaquèrent aux vaisseaux spatiaux.

L'Office de la Fédération créa une Police de la Fédération Galactique; mais les attaques de pirates étaient puissantes et il n'était pas facile de les attraper dans l'immensité de l'espace. L'Office de la Fédération, ainsi que la Police, firent appel à des guerriers connus pour leur grand courage et leur confièrent la tâche de lutter contre les pirates. Ces grands guerriers se nommaient "chasseurs de l'espace". Ils recevaient d'importantes récompenses lorsqu'ils capturaient des pirates et gagnaient leur vie en tant que chasseur de prime interplanétaires.

C'est en l'an 20X5 de l'histoire du Cosmos que survient une catastrophe sans précédent. Les pirates de l'espace ont attaqué un vaisseau spatial de recherche en espace lointain et se sont emparé d'une capsule renfermant une forme de vie inconnue qui venait d'être découverte sur la planète SR388. Cette forme de vie est maintenue dans un état létargique mais, peut être ranimée et se multiplier si exposée aux rayons bêta pendant 24 heures. On soupçonne que la civilisation de la Planète SR388 a été détruite dans sa totalité par une personne ou un élément inconnu, et la forme vivante est peut-être à l'origine de cette destruction. La laisser semultiplier serait extrêmement dangereux. Les chercheurs l'avaient baptisée Metroid et la rapportait sur Terre lorsqu'elle fut volée par les pirates.

Si Metroid est multiplié par les pirates de l'espace puis utilisé comme



arme, la civilisation galactique entière sera anéantie. Après avoir cherché désespérément, la Police de la Fédération a enfin trouvé les quartiers généraux des pirates, la planète-forteresse Zèbes sur laquelle elle déclencha une attaque générale. Mais les pirates savent résister. La Police n'a pas encore réussi à s'emparer de la planète. Entretemps, dans une pièce secrète à l'intérieur même de la forteresse, les préparatifs qui serviront à multiplier Metroid vont bon train.

En dernier recours, la Police de la Fédération a décidé d'adopter la tactique suivante: envoyer un chasseur de l'espace pour pénétrer dans le coeur de la Forteresse et détruire Mother Brain. Le chasseur choisi pour cette mission est Samus Aran. Il a à son actif de multiples missions impossibles. C'est un Cyborg: il a subi des opérations chirurgicales qui l'ont robotisé et donné des super pouvoirs. Même les pirates craignent sa combinaison qui peut absorber toute la puissance ennemie. Mais son apparence véritable demeure pour le moment un grand mystère.

La planète Zèbes est une forteresse naturelle. Ses flancs sont recouverts d'une sorte de pierre spéciale. L'intérieur de cette forteresse est un véritable

labyrinthe. Les pirates y ont placé des dispositifs secrets et des pièges. Les étranges serviteurs des pirates tendent des guet-apens à chaque coin. Samus a réussi à pénétrer dans Zèbes mais le temps presse. Pourra-t-il détruire Metroid et sauver la galaxie?

How to Start Playing Metroid
Comment commencer le jeu Metroid

1. Title

2. Start or Continue

- Use the Select button to choose either START or CONTINUE. You can enter either mode with the START button.
- If you choose START, the game begins.
- If you choose CONTINUE, the Password screen appears.

3. Password Screen

- Use the control pad to move the cursor and select letters and numbers.
- Press button A to register the letter or number.

1. Titre

2. Commence ou continue

- *Utilisez le bouton Select pour choisir soit START ou CONTINUE. Vous pouvez inscrire un mode ou l'autre à l'aide du bouton START.*
- *Si vous choisissez START, le jeu commence.*
- *Si vous choisissez CONTINUE, l'écran du mot de passe apparaît.*

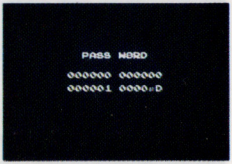
3. Ecran du mot de passe

- *Utilisez le bloc de commande pour déplacer le curseur et pour choisir les lettres et les chiffres.*
- *Appuyez sur le bouton A pour inscrire la lettre ou le chiffre.*

- You can backspace the register position by pressing button B.
- When you finish the password, push the START button and the game will begin.
- If you make a mistake in selecting the password, when you press the START button, the warning "ERROR! TRY AGAIN!" will appear below the password.

4. When the Game Is Over

- "GAME OVER" will appear.
- The password will appear. At this point, if you press the START button, you can continue your last game.
- If you use the password when you start a new game, you can continue your old game using that password.



- *Vous pouvez replacer le curseur en arrière en appuyant sur le bouton B.*
- *Lorsque vous aurez fini d'inscrire le mot de passe, appuyez sur le bouton START pour que le jeu commence.*
- *Si vous faites une erreur en choisissant le mot de passe, lorsque vous appuierez sur le bouton START, "ERROR! TRY AGAIN!" (ERREUR! ESSAYEZ A NOUVEAU!) apparaîtra sous le mot de passe.*

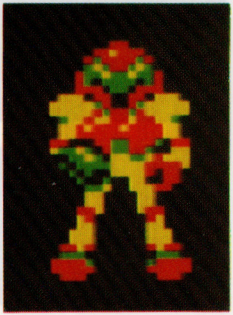
4. Lorsque la partie prend fin

- *"GAME OVER" (PARTIE TERMINEE) apparaîtra.*
- *Le mot de passe apparaîtra. Là, vous pouvez continuer votre dernière partie en appuyant sur le bouton START.*
- *Si vous utilisez le mot de passe en commençant une nouvelle partie, vous pouvez continuer votre ancienne partie en utilisant ce mot de passe.*

Important Points to Remember to Advance the Game
Points importants à mémoriser

Destroy the Giant Mechanical Organism—the Mother Brain!

Samus' mission is to destroy the Mother Brain in the planet's central base. On the way, he continues to search endlessly, and to kill the Mini-Bosses that he meets.

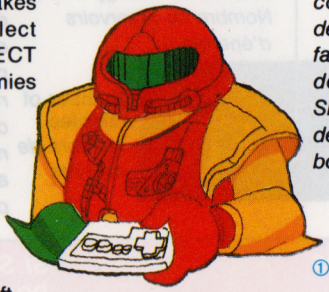


Détruisez l'organisme mécanique géant—Mother Brain!

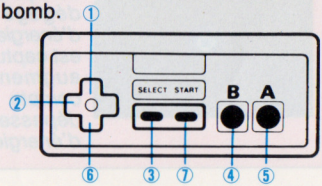
La mission de Samus consiste à détruire Mother Brain qui est située dans la base centrale de la planète. Tout au long du parcours, il ne cesse de traquer et de tuer les Mini-Bosses qu'il rencontre

How to Use the Controller

The Controller I has several parts. The control pad lets you move Samus. Button A makes him jump. You can select weapons with the SELECT button. You can attack enemies with button B.



① Aims beam weapon up.
② Moves Samus right or left.
③ Selects beam missile.
④ Shoots beam or sets bomb.
⑤ Jump
⑥ Curl up
⑦ Pause



Comment utiliser le bloc de commande

La commande I est dotée de plusieurs fonctions. Le bloc de commande vous permet de déplacer Samus. Le bouton A le fait sauter. Vous pouvez choisir des armes avec le bouton SELECT. Vous pouvez attaquer des ennemis en vous servant du bouton B.

① *Envoie le rayon de l'arme vers le haut.*
② *Déplace Samus à gauche ou à droite.*
③ *Choisit le rayon du missile.*
④ *Envoie des rayons ou place les bombes.*
⑤ *Saute*
⑥ *Roule-boule*
⑦ *Pause*

Reading the Screen Displays

During the game, data on Samus will appear on the screen display, as shown in the picture to the right. In the beginning, only the amount of energy will be displayed. But later on, when Samus captures an energy tank or a missile, those numbers will be displayed. Pay attention to this data!

Energy amount
Compte d'énergie

Number of energy tanks
Nombre de réservoirs d'énergie

Number of missiles
Nombre de missiles

Lecture des affichages

Pendant la partie, les données de Samus apparaîtront à l'écran, tel qu'il est illustré sur la photo de gauche. Au début, seule la quantité d'énergie sera affichée. Mais plus tard, lorsque Samus aura capturé un réservoir d'énergie ou un missile, ces nombres seront également affichés. Portez une attention particulière à ces données!

When Samus captures an energy ball...

When an enemy is destroyed, an energy ball is sometimes given off. If this energy ball is captured, Samus' energy is increased, but his energy cannot increase beyond 99 without extra energy tanks.

Si Samus attrape une boule d'énergie...

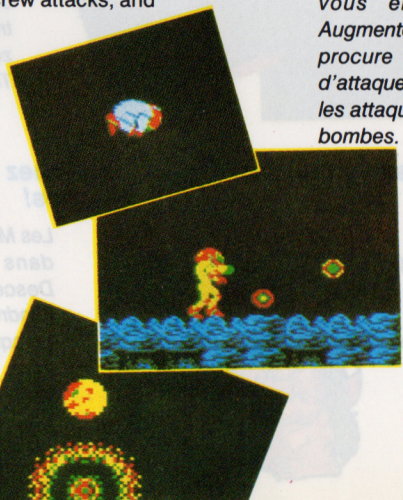
Lorsqu'un ennemi est détruit, il se dégage parfois une boule d'énergie. Si cette boule d'énergie est capturée, l'énergie de Samus augmente. Par contre, son compte d'énergie ne peut pas dépasser 99 sans réservoirs d'énergie additionnels.

Hunt out the Power Items and boost Samus' power!

At the start of the game, Samus carries only a short beam. You have to boost Samus' power by finding the rooms that contain the Power Items and capture them. Boosting Samus' power gives him new ways to attack — such as wave beams, screw attacks, and bomb-setting. There are 10 Power Items in total. Collect as many as you can to fortify Samus.

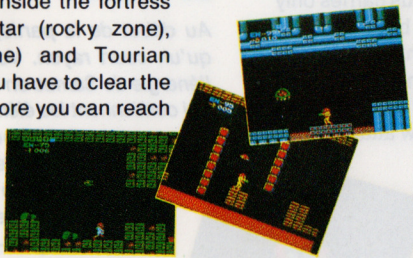
Recherchez les éléments de pouvoir et augmentez le pouvoir de Samus!

Au début de la partie, Samus ne possède qu'un court rayon. Vous devez augmenter l'énergie de Samus en découvrant les pièces qui contiennent les éléments de Pouvoir et en vous emparant de ceux-ci. Augmenter le pouvoir de Samus lui procure de nouveaux moyens d'attaque - tels les rayons ondulés, les attaques-vrilles et le réglage de bombes. Il y a 10 éléments de Pouvoir en tout. Collectionnez tout ce qui pourrait rendre Samus plus fort.



■ The 3 zones of the fortress Zebes!

The three zones inside the fortress are called, Brinstar (rocky zone), Norfair (fire zone) and Tourian (central base). You have to clear the first two zones before you can reach Tourian.



■ *Les trois zones de la forteresse Zèbes!*

Les trois zones situées à l'intérieur de la forteresse Zèbes se nomment Brinstar (zone rocheuse), Norfair (zone de feu) et Tourian (base centrale). Vous devez traverser les deux premières zones avant d'accéder à Tourian.

Search out and destroy the Mini-Bosses!

The Mini-Bosses have their hideouts in Brinstar and Norfair. Zap them to clear the area and move on. When they are both down, you can make a bridge that will take you to Tourian.

Dénichez et abattez les Mini-Bosses!

Les Mini-Bosses ont leurs repères dans Brinstar et Norfair. Descendez-les pour dégager l'endroit et pouvoir poursuivre. Lorsque vous les aurez abbatu, vous pourrez bâtir un pont qui vous mènera à Tourian.

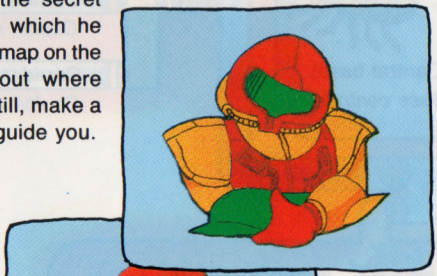
Pitting Samus Against the Mother Brain
Samus aux prises avec Mother Brain

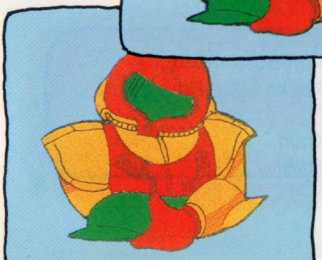
First, clear the giant maze.

The interior of the planet Zebes is a winding, complicated maze. Samus must attack the walls with beams and bombs while searching for the secret passageway through which he can advance. Use the map on the next page to work out where Samus is. Or better still, make a map of your own to guide you.

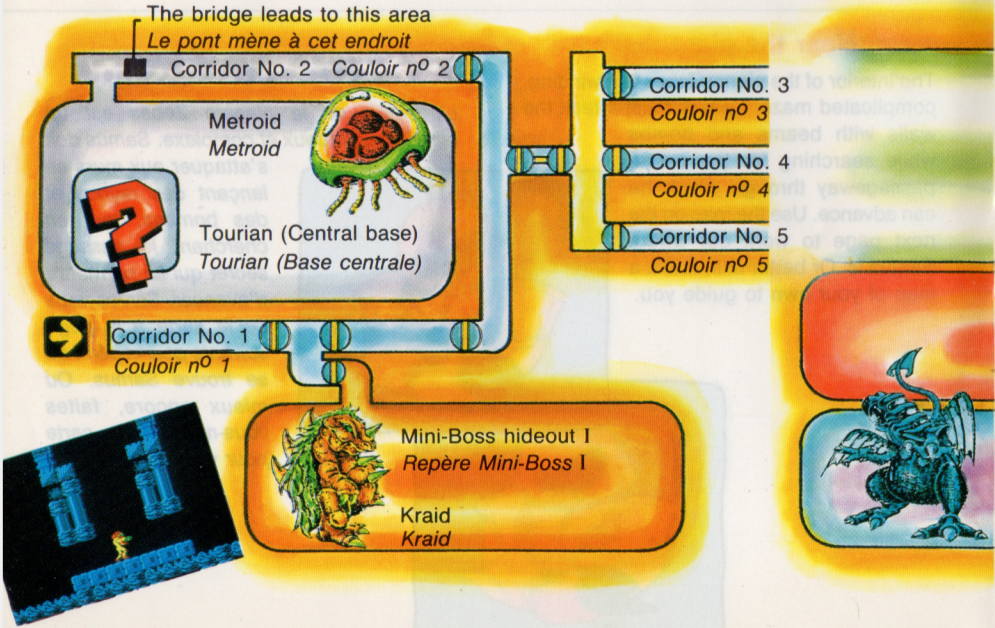
D'abord, traverser le labyrinthe géant!

L'intérieur de la planète Zèbes est un labyrinthe tortueux et complexe. Samus doit s'attaquer aux murs en lançant des rayons et des bombes, tout en cherchant le passage secret qui lui permettra d'avancer. Servez-vous de la carte à la page suivante pour repérer où se trouve Samus. Ou mieux encore, faites vous-même une carte pour vous guider.

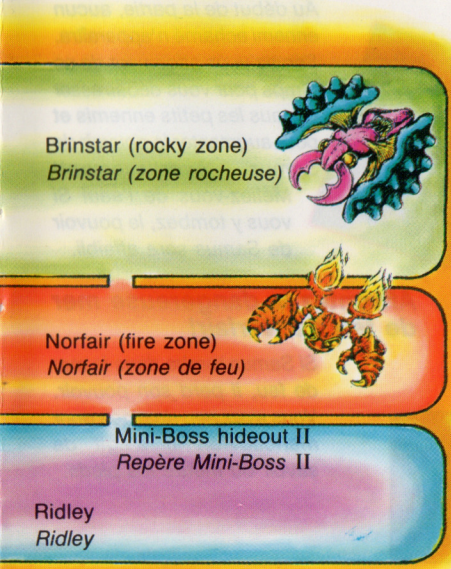




Here's the map of Zebes!



Voici la carte de Zèbes!



This shows you what the inside of the fortress planet looks like. The Mini-Bosses have their hideouts in Brinstar and Norfair. Find and zap two Mini-Bosses to build the bridge from the corridor that leads into Tourian and get to the Central base containing Mother Brain. Three kinds of gates will block your way. The blue ones open with one blast from your beam; it takes 5 missile blasts to open the red ones and 10 missile blasts to open the other ones.

Voici à quoi ressemble l'intérieur de la planète. Les Mini-Bosses ont leurs repères dans Brinstar et Norfair. Repérez et abattez deux Mini-Bosses pour pouvoir bâtir un pont à partir du couloir qui mène à Tourian et rendez-vous à la base centrale où loge Mother Brain. Trois sortes de barrières vous bloqueront la route. Les bleues s'ouvrent d'une décharge de votre rayon; il faut 5 décharges de missile pour ouvrir les rouges et 10 décharges de missile pour ouvrir les autres.

All paths start at Brinstar.

None of the fierce enemies appear at the start of the game. Use this time wisely to get rid of all the minor enemies and boost Samus' power. Warning! Beware of the water! Fall in and Samus' energy is weakened.

Tous les sentiers partent de Brinstar.

Au début de la partie, aucun ennemi acharné n'apparaîtra. Servez-vous sagement de ce temps pour vous débarrasser de tous les petits ennemis et pour augmenter le pouvoir de Samus. Avertissement! Méfiez-vous de l'eau! Si vous y tombez, le pouvoir de Samus sera affaibli.

Face the treacherous fire-sea of Norfair!

If Samus falls into the fire-sea his energy seeps away. You haven't got much foot-room. The trick is to watch where you land.

Affrontez la dangereuse mer de feu de Norfair!

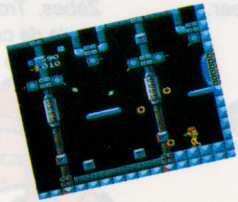
Si Samus tombe dans la mer de feu, il perd son pouvoir. Vous avez peu de place pour manoeuvrer. Il s'agit de savoir ou mettre les pieds.

Watch out! Two Mini-Bosses are lying in wait.

In Brinstar and Norfair, Samus has to search out the Mini-Bosses in their hideouts and zap them. Look for the corridors that lead to their hideouts. Renew your energy and zoom ahead.

At last! You're close to Tourian.

Once you've gotten rid of two of the Mini-Bosses, you have to hit the Mini-Boss statues at the entrance to Tourian in order to build the bridge. Now you're ready to enter Tourian. The only way you can kill the Metroid is to freeze it with your ice-beam and attack it with missiles. Will Samus discover at last the true nature of the Giant Mechanical Organism, the Mother Brain?



Attention! Deux Mini-Bosses font le guet.

Dans Brinstar et Norfair, Samus doit dénicher les Mini-Bosses et les abattre. Repérez les couloirs qui mènent à leurs cachettes. Renouvelez votre énergie et foncez en avant.

Vous vous approchez enfin de Tourian.

Dès que vous vous êtes débarassé des deux Mini-Bosses, vous devez frapper les statues Mini-Boss dressées à l'entrée de Tourian afin de pouvoir bâtir le pont. Maintenant, vous êtes prêt à pénétrer dans Tourian. Il n'y a qu'un seul moyen de tuer Metroid. Il faut le pétrifier avec votre rayon de glace et l'attaquer avec des missiles. Samus découvrira-t-il enfin la vraie nature de Mother Brain, l'organisme mécanique géant?

The Key to Winning: Hunt Out the Power Items
La clef du succès: Recherchez les éléments de Pouvoir

Samus' power of attack is weak at the beginning of the game and he is armed with only a short beam. It is essential to hunt out the Power Items to strengthen him.

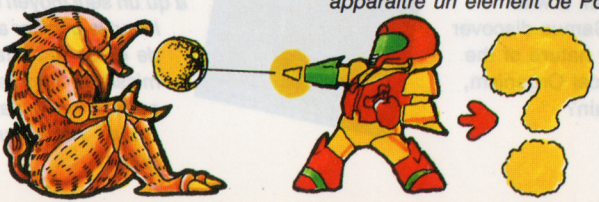
Le pouvoir d'attaque de Samus est faible au début de la partie et il est armé seulement d'un court rayon. Il faut absolument que vous trouviez les éléments de Pouvoir qui le fortifieront.

● To make the Power Items appear...

Rooms containing Power Items are hidden somewhere in the fortress Zebes. Find the rooms and hit the crystal ball held by the statue, to make a Power Item appear.

● Comment faire apparaître les éléments de Pouvoir...

Les pièces qui renferment des éléments de Pouvoir sont cachées à travers la forteresse Zèbes. Trouvez ces éléments et frappez la boule de cristal que tient la statue pour faire apparaître un élément de Pouvoir.



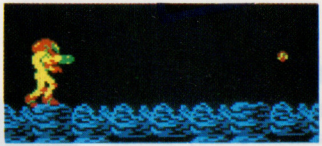
Long Beam

It lengthens the attacking range of your beam. It can also boost the range of the ice beam and the wave beam. Useful for attacking enemies from a distance.

Rayon long

Il allonge la portée d'attaque de votre rayon.
Il peut également allonger la portée du rayon de glace et celle du rayon ondulé. On s'en sert pour attaquer à longue distance.

→



Ice Beam

This allows you to freeze an enemy temporarily. If you already have a long beam, then the ice beam becomes a long ice beam. This can't be used at the same time as the wave beam. When you freeze an enemy, you can climb over it.

Rayon de glace

Il vous permet de pétrifier temporairement un ennemi. Si vous possédez déjà un rayon long, alors le rayon de glace devient un long rayon de glace. On ne peut pas l'utiliser en même temps que le rayon ondulé. Lorsque vous pétrifiez un ennemi, vous pouvez passer par-dessus.

Wave Beam

The beams are wave-shaped and are stronger than normal beams. If you already have a long beam, the long beam becomes a long wave beam.

Rayon ondulé

Les rayons sont ondulés et plus puissants que les rayons ordinaires. Si vous possédez déjà un rayon long, le rayon ondulé devient un long rayon ondulé.

Screw Attack

This super strong Power Item spins in flight to attack the enemy. Samus' armor flashes during a screw attack.

Attaque-vrille

Cet élément de Pouvoir super puissant tournoie en plein vol pour attaquer l'ennemi. L'armure de Samus clignote lors d'une attaque-vrille.

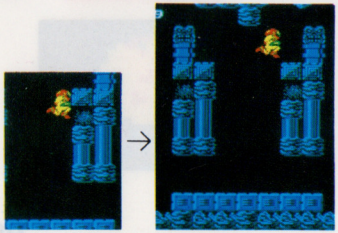
High Jump

With these boots, Samus can jump one-and-a-half times higher than he normally can. Jumping high walls to get to new zones are no problem to him with these. Be sure to get ahold of them.

Saut en hauteur

Avec ces bottes, Samus peut sauter une fois et demie plus haut qu'il ne le pourrait normalement. Elles lui permettent de franchir facilement de hauts murs et d'atteindre de nouvelles zones.

Emparez-vous de ces bottes.



Varia

This raises Samus' powers of resistance and cuts in half the amount of energy he uses up when attacked by an enemy.

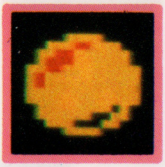
It is most useful when in combat with the deadliest enemies.

Varia

Ceci augmente la puissance de résistance de Samus et réduit de moitié le quantité d'énergie qu'il utilisera lors des attaques ennemies. C'est ce qu'il y a de plus utile lors des combats contre les ennemis les plus mortels.

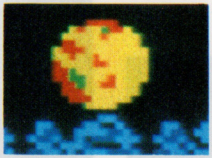
Maru Mari

Samus grows small and round like a ball when he gets this Power Item. Useful when travelling along narrow passageways, it will help him until his energy runs out.



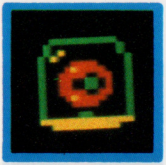
Maru Mari

Lorsque Samus s'empare de cet élément de Pouvoir, il se transforme en petite balle ronde. Utile pour voyager dans des couloirs étroits. Servira tant que son énergie durera.



Bomb

Samus can use this bomb while he is still small and round. Use the B button to attack an enemy with the bomb. Use the blast to break down barriers. You will need bombs when escaping from the Metroid.



Bombe

Samus peut se servir de cette bombe même quand il est comme une petite balle ronde. Servez-vous du bouton B pour attaquer l'ennemi avec la bombe. Servez-vous de la décharge pour démolir les barrières. Vous aurez besoin de bombes pour vous échapper de Metroid.

Energy Tank

Energy is stored in these tanks. Normally, the amount of storable energy cannot go above 99, but with each tank it grows by 100. You can collect as many as 6. Keep your eye out for them and save as much energy as you can.

Réservoir d'énergie

Ces réservoirs renferment de l'énergie. D'habitude, la quantité d'énergie emmagasinable ne peut pas dépasser 99, mais avec chaque réservoir additionnel, il augmente de 100. Vous pouvez en accumuler jusqu'à 6. Tentez de les repérer et de conserver le plus d'énergie possible.

Missile Rocket

This stores the missiles. If you capture one, you get 5 more missiles. Collect missiles from defeated enemies. You can store a maximum of 255. Press the Select button to select the missile and press the B button to fire.

Fusée-missile

Il s'agit d'entrepôts de missiles. Si vous en capturez un, vous obtenez 5 missiles de plus. Collectionnez les missiles abandonnés par les ennemis vaincus. Vous pouvez emmagasiner jusqu'à 255 missiles. Appuyez sur le bouton Select pour choisir le missile et sur le bouton B pour faire feu.

Hordes of Enemy Characters on the Fortress Planet Zebes
Hordes de personnages ennemis sur la planète-forteresse Zèbes

Enemy characters have different personalities, but they all try to obstruct Samus' progress. You have to memorize the places each character is likely to appear and the best way to overcome them.

Ils ont des personnalités variées et tous tenteront de bloquer le progrès de Samus. Vous devez mémoriser les endroits où chaque personnage peut apparaître et apprendre à les vaincre.

First, the enemy characters in Brinstar

There are 7 types of enemy characters in Brinstar. Zap them as they appear, then move on!

D'abord, les ennemis sur Brinstar

Il y a 7 sortes d'ennemis sur Brinstar. Abattez-les lorsqu'ils apparaissent puis continuez votre marche.

● Mellow

These creatures can pass through walls. They like to chase after you in groups.

● *Mellow*

Ces créatures peuvent passer à travers les murs. Elles raffolent des poursuites en groupe.

Zeb

These occasionally fly out of air holes. Remember! It takes one blast of the normal beam to destroy the yellow ones and two blasts to destroy the red ones.

Zeb

Parfois, ils sortent et apparaissent depuis les trous d'air. Rappelez-vous! Il suffit d'une décharge du rayon ordinaire pour détruire les jaunes et de deux pour les rouges.

Zoomer

These fierce little creatures spray sticky fluid from their feet so they can move along the floor or up and down walls. There are two kinds: red zoomers and less powerful yellow zoomers.

Zoomer

Ces petites créatures agressives dispersent de leurs pieds un liquide gluant qui leur permet de se déplacer sur le sol ou le long des murs. Il en existe deux sortes: les zoomers rouges et les zoomers jaunes qui sont moins puissants.

Skree

They stick to the ceiling and lie in wait for Samus. When he approaches, they spin downwards to attack him.

Ripper

These strange creatures do not have brains. They simply fly around sluggishly in straight lines.

Waver

These powerful enemies flutter around in irregular patterns. Shoot at them or they'll attack.

Rio

These are also pretty strong. They zoom down to attack Samus from the upper walls. The red ones are stronger than the yellow ones.

Skree

Ils se collent au plafond et attendent que Samus passe. Lorsqu'il approche, ils descendent l'attaquer en tournoyant.

Ripper

Ces étranges créatures n'ont pas de cerveaux. Elles ne font que voler sans but en lignes droites.

Waver

Ces ennemis puissants virvoltent en groupes irréguliers. Tirez dessus ou ils vous attaqueront.

Rio

Ils sont également très forts. Du haut des murs, ils attaquent Samus en piqué. Les rouges sont plus forts que les jaunes.

Enemies in Mini-Boss Hideout I

Mini-Boss Hideout I is hidden somewhere in Brinstar and there are 7 kinds of enemies inside it.

Les ennemis du repère du Mini-Boss I

Le repère du Mini-Boss I est dissimulé quelque part dans Brinstar et renferme 7 sortes d'ennemis.

Memu

They can pass through rocks and walls. Be careful as they fall on Samus in groups. They are the weakest enemy in the hideout, so it's up to you to destroy them.

Memu

Ils peuvent passer à travers les rochers et les murs. Attention, car ils tombent sur Samus en groupe. Ce sont les ennemis les plus faibles du repère. C'est à vous de les abattre.

Geega

They come out through air holes and fly sideways. There are two types and the brown ones have twice the strength.

Geega

Ils sortent des trous d'air et volent latéralement. Il y a deux genres: les bruns ont deux fois plus de puissance.

Skree

They use their wings like drills to descend from the ceiling and attack Samus. Be careful of rock splinters when they are digging the ground.

Skree

Ils se servent de leurs ailes comme des perceuses pour descendre du plafond et attaquer Samus. Attention aux éclats rocheux quand il creusent le sol.

Zeela

These boneless animals creep along horizontal and vertical surfaces. They normally live underground. The blue ones are the strongest.

Zeela

Ces animaux invertébrés rampent le long des surfaces horizontales et verticales. D'habitude, ils vivent sous terre. Les bleus sont les plus forts.

Ripper

These slow creatures don't attack but fly aimlessly in straight lines. It is wiser to run away from them than to try fighting them.

Ripper

Ces créatures lentes n'attaquent pas mais volent sans but en lignes droites. Il est plus sage de les éviter que de tenter de les attaquer.

Side Hopper

These powerful enemies attack Samus while hopping. Be careful, the Side Hopper's strength is second only to the Mini-Boss. Destroy him with one missile blast.

Side Hopper

Ces puissants ennemis attaquent Samus en sautillant. Soyez prudent, la force du Side Hopper n'a d'égale que celle de Mini-Boss. Détruisez-le d'une seule décharge de missile.

Kraid

This is the head of the Mini-Boss hideout. He hurls horns from his stomach and back. Be very careful of his fierce attacks. If Samus gets hit by him, his energy will be weakened a lot.

Kraid

C'est le chef du repère de Mini-Boss. Il lance des cornes de son ventre et de son dos. Méfiez-vous bien de ses attaques vicieuses. S'il frappe Samus, celui-ci en sera grandement affaibli.

Next, the Norfair enemies!

There are 9 kinds of enemy characters in Norfair. Make sure you know their deadly specialties.

Mella

These move in groups and can pass through walls and rocks. They are the weakest and a single blast of the normal beam will lay them flat.

Squeept

They emerge from the lava and sink back into it. It takes more than one blast of the normal beam to destroy them.

Polyp

These are poisonous lumps of lava that are blown out of the air holes. They are weak enemies and have no life force.

Ensuite viennent les ennemis de Norfair!

Il y a 9 sortes d'ennemis sur Norfair. Apprenez à bien connaître leurs armes.

Mella

Ils se déplacent en groupe et peuvent passer à travers murs et rochers. Ce sont les plus faibles. Une seule décharge de rayon ordinaire les éliminera.

Squeept

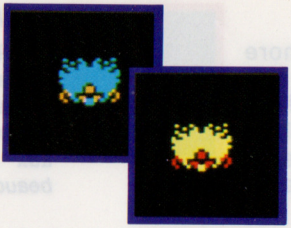
Ils émergent de la lave et ils s'y enfoncent à nouveau. Il faut plus d'une décharge de rayon ordinaire pour les descendre.

Polyp

Il s'agit de particules de lave empoisonnée qui surgissent des trous d'air. Ce sont des ennemis faibles qui n'ont pas de force de vie propre.

Nova

Their entire bodies are covered in spiky, fireproof wool and they crawl around the floor. A missile blast will kill them. If using the normal beam, it takes two blasts to kill the blue ones and four blasts to kill the yellow ones.



Nova

Le corps entièrement recouvert de laine inifugée et épineuse. Ils rampent sur le sol. Une décharge de missile les abattra. Avec le rayon ordinaire, il faut deux décharges pour tuer les bleus et quatre pour les jaunes.

Gamet

Their bodies are covered by a super-hard shell. They fly out of the air holes and attack Samus. The reds ones have twice the strength as the others.

Gamet

Le corps recouvert d'écailles super-dures, ils sortent des trous d'air pour attaquer Samus. Les rouges possèdent deux fois la force des autres.

Ripper II

These Rippers are more advanced than the Rippers who appear in the rocky zone. They can spit fire and fly at a high speed. They look the same as the other Rippers but they fly a lot faster.

Ripper II

Ces Rippers sont plus avancés que les Rippers de la zone rocheuse. Ils peuvent cracher du feu et voler à des vitesses vertigineuses. Ils ressemblent aux autres Rippers mais volent beaucoup plus rapidement.

Dragon

These ancient Dragons live in the lava and stick their heads out to blow fire at Samus. Beware! If Samus is hit by their fire blasts, his energy weakens.

Dragon

Ces anciens dragons vivent dans la lave et sortent leur tête pour cracher le feu sur Samus. S'ils atteignent Samus de leur feu, celui-ci sera affaibli.

Multiviola

These simple-structure organisms are reflected off the walls and bounce around. They are pretty powerful but are difficult to attack with the normal beam as the walls reflect them and they are always moving. Use a Power Item to boost power first. One missile blast will then destroy them.

Multiviola

Ces structures simples sont réfléchies par les murs et y rebondissent. Ils sont assez puissants mais il est difficile de les attaquer avec un rayon ordinaire car ils se reflechissent sur les murs et sont toujours en mouvement. Utilisez d'abord un élément de pouvoir pour augmenter le pouboir de Samus. Un missile les détruira par la suite.

Geruta

The skin on these powerful opponents can generate fire and the strong red ones. These radiate the energy inside their bodies. Be especially careful of creatures are the most powerful to appear in this scene.

Geruta

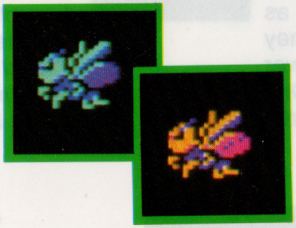
Ces puissants adversaires ont une peau qui génère du feu et peuvent dégager de l'énergie depuis l'intérieur de leur corps. Méfiez-vous surtout des rouges puissants. Ce sont les plus puissantes créatures qui apparaissent dans cette scène.

Enemies in Mini-Boss Hideout II

Mini-Boss Hideout II is hidden somewhere in Brinstar and there are 6 kinds of enemies inside it.

Zebbo

These fly out of the air holes. A single blast will lay the blue ones flat, but it takes two blasts to destroy the yellow ones. These are the weakest opponents in the hideout.



Holtz

These creatures fly down from the ceiling, attack Samus and then fly back up. Armor-plated like the Geruta, they are also armed with two horns. It takes several blasts of the normal beam or a single missile blast to destroy them.

Les ennemis du repère du Mini-Boss II

Le repère du Mini-Boss II est dissimulé quelque part sur Brinstar et contient 6 sortes d'ennemis.

Zebbo

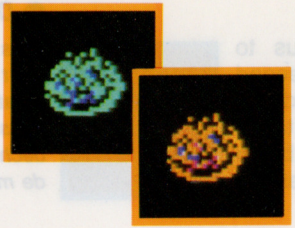
Ils surgissent des trous d'air en volant. Une seule décharge anéantira les bleus, mais il faudra deux décharges pour les jaunes. Ce sont les plus faibles adversaires de ce repère.

Holtz

Ces créatures descendent du plafond en volant, attaquent Samus puis volent de nouveau vers le haut. Equipés d'une armure comme les Geruta, ils sont également armés de deux cornes. Il faut de nombreuses décharges de rayon ordinaire ou une seule de missile pour les détruire.

Viola

These are Multiviola larvae and they crawl along the ground. It takes two blasts of the normal beam to destroy the blue ones and four blasts or one missile blast to destroy the yellow ones.



Viola

Ce sont des larves de Multiviola qui rampent sur le sol. Il faut deux décharges de rayon ordinaire pour abattre les bleues et quatre décharges ordinaires ou une seule de missile pour abattre les jaunes.

Multiviola

These also appear in the fire region. You have to be extra careful of them as they move much faster. These are the products of the life force that Mother Brain breathes into the molten rock. They have the same attacking power as the Holtz and the Dessgeega from the same habitat.

Multiviola

Ils apparaissent également dans la zone de feu. Vous devez vous méfier de ceux-ci car ils se déplacent plus rapidement. Ce sont des produits formés par la force vitale que Mother Brain a injectée dans le roc fondu. Ils ont le même pouvoir d'attaque que les Holtz et les Dessgeega qui partagent l'habitat.

Dessgeega

They jump toward Samus to attack him and are the second strongest creature in the hideout after the Mini-Boss. It takes several blasts of the normal beam or one missile blast to destroy them.

Dessgeega

Elles sautent pour attaquer Samus et sont les deuxièmes plus fortes créatures du repère après le Mini-Boss. Pour les détruire, il faut plusieurs décharges de rayon ordinaire ou une de missile.

Ridley

It's the head of Mini-Boss Hideout II. It jumps up into the air and breathes fire. It's the original life form of the planet Zebes and is controlled by Mother Brain. Destroy it and you win 75 missile blasts!!!

Ridley

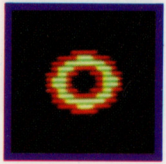
C'est le chef du repère de Mini-Boss II. Il s'élève dans les airs et crache le feu. C'est la forme biologique de la planète Zèbes et elle est sous le contrôle de Mother Brain. Abattez-le et gagnez 75 décharges de missile!!!

The enemies in Tourian

Conquer the unknown organism, the Metroid and destroy the almighty Mother Brain.

Rinka

These fireball creatures suddenly appear in the last scene. Lots of them appear but they are not very strong.



Metroid

This protoplasm in suspended animation was discovered on the planet SR388. It clings onto Samus' body and sucks his energy. It can't be destroyed directly with the normal beam. Freeze it with the ice beam, and then fire 5 missile blasts at it.

Les ennemis dans Tourian

Réussissez à vaincre l'organisme inconnu, le Metroid, et détruisez la toute-puissante Mother Brain.

Rinka

Ces boules de feu apparaissent soudainement dans la dernière scène. Elles sont très nombreuses mais ne sont pas très puissantes.

Metroid

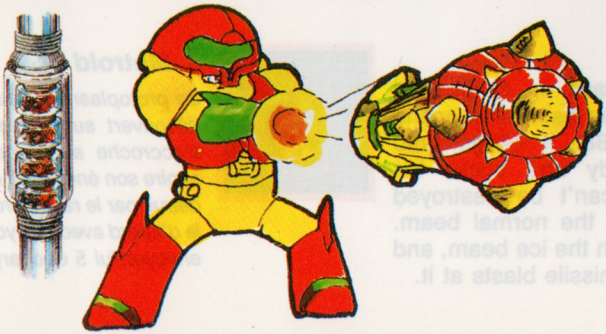
Ce protoplasme en suspension a été découvert sur la planète SR388. Il s'accroche au corps de Samus et aspire son énergie. Il ne peut pas être détruit par le rayon ordinaire. Pétrifiez-le d'abord avec le rayon de glace, puis envoyez-lui 5 décharges de missile.

Zeebetite

This energy source is vital for keeping Mother Brain alive. It is no more than a life-supporting system and therefore won't attack, but it must be destroyed and only missiles will do the job. One missile blast is not enough. Other weapons are harmless against it. You have to keep throwing missiles or it will simply come to life again.

Zeebetite

Cette source d'énergie est essentielle à la survie de Mother Brain. Ce n'est qu'une unité de survie qui n'attaquera pas. Par contre, elle doit être détruite et seuls les missiles peuvent accomplir cette tâche. Une décharge de missile ne suffira pas. Les autres armes demeurent impuissantes contre elle. Vous devez lui lancer des missiles coup sur coup sinon elle se ranimera tout bonnement.



Mother Brain

Mother Brain lies in the central base of the fortress planet Zebes, the home of the space pirates. Its aim is to cultivate Metroid to multiply and conquer space. Zeebetite is its energy source. You have to discover Mother Brain's weak point before you can launch a missile attack. When hit, it makes a shrieking noise.

Mother Brain

Mother Brain se trouve dans la base centrale de la planète-forteresse Zèbes, demeure des pirates de l'espace. Elle a pour objectif de cultiver Metroid afin de le multiplier pour qu'il puisse faire la conquête de l'espace. Sa principale source d'énergie est Zeebetite. Il faut découvrir le point faible de Mother Brain avant de lancer une attaque de missile. Quand elle est touchée, elle émet un bruit strident.

If you destroy Mother Brain...

If you manage to destroy the last enemy, Mother Brain, wait for a message to flash across the screen a second later. Something big is in store for you! We can't disclose it here, but we can tell you that the game is not over yet!

NOTE: The total time you take to complete your mission determines its final outcome.

Si vous détruisez Mother Brain ...

Si vous réussissez à détruire le dernier ennemi, Mother Brain, attendez le message qui clignotera à l'écran une seconde plus tard. On vous réserve quelque chose! On ne peut pas le révéler maintenant, mais l'on peut vous dire que la partie n'est pas tout à fait terminée!

REMARQUE: Le temps mis pour accomplir votre mission en determinera l'issue.

CHECK BOARD
TABLEAU DE VERIFICATION

DATE *DATE*	LAST SCENE *DERNIERE SCENE*	PASSWORD *MOT DE PASSE*

DATA *DATE*	LAST SCENE *DERNIERE SCENE*	PASSWORD *MOT DE PASSE*

90-DAY LIMITED WARRANTY

Nintendo Entertainment System GAME PAKS

BANDAI FRANCE warrants to the original consumer purchaser that this Nintendo Game Pak ("PAK") (not including Game Pak accessories or Robot accessories) shall be free from defects in material and workmanship for a period of 90 days from the date of purchase. If a defect covered by this warranty occurs during this 90-day limited warranty period, BANDAI FRANCE will repair or replace the defective Pak, at its option, free of charge.

To receive this warranty service, return the Pak to BANDAI FRANCE, Z.I Epluches, 3 Rue de l'Industrie 95310 Saint-Ouen l'Aumone, FRANCE postage prepaid, insured, and with proof of the date of purchase.

Paks returned without proof of the date of purchase or after the 90-day limited warranty period will, at the option of BANDAI FRANCE, be repaired or replaced at the service charge then in effect for out-of-warranty repair. Call 16, 1, 30, 37, 83, 51 for the amount of this charge. Payments must be made by check or money order, payable to BANDAI FRANCE.

This warranty shall not apply if the Pak has been damaged by negligence, accident, abuse or modification subsequent to purchase.

GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS

Nintendo Entertainment System GAME PAKS (Cartouches)

BANDAI FRANCE garantit à l'acheteur, premier utilisateur, que la NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM GAME PAK ("Cartouche") (à l'excéption des accessoires de cartouches ou des accessoires de ROBOT) ne comporte aucun défaut de matériau ou d'éxécution durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut couvert par cette garantie apparaît durant cette période de garantie, BANDAI FRANCE soit réparera soit remplacera gratuitement, à son choix, la cartouche défectueuse.

Pour faire jouer cette garantie, retournez la cartouche à votre revendeur NINTENDO ou expédiez-la en recommandé et port payé accompagnée d'un double de votre facture d'achat à:

BANDAI FRANCE
Z. I EPLUCHES
3, Rue de l'Industrie
95310 Saint-Ouen l'Aumône
France

Les cartouches retournées sans le double de la facture d'achat ou après expiration de la durée de la garantie seront, au choix de BANDAI FRANCE, ou réparées ou remplacées à la charge du client, suivant le tarif prévu pour les réparations non couvertes par la garantie. A cet effet, appelez BANDAI FRANCE au 16. 1. 30. 37. 83. 51. pour connaître le montant qui vous sera facturé.

Cette garantie ne jouera pas si la cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage abusif, ou si elle a été modifiée après son acquisition.

MEMO

MEMO

Nintendo®

DISTRIBUTED BY
BANDAI FRANCE S.A.
MADE IN JAPAN BY NINTENDO
DISTRIBUÉ PAR
BANDAI FRANCE S.A.
FABRIQUE AU JAPON PAR NINTENDO

PRINTED IN JAPAN
IMPRIMÉ AU JAPON